

VIRTUAL BOY™

VUE-VIMJ-JPN

とりまのいしよ
取扱説明書

インスマウスの館

INSMOUSE

I'MAX

使用上の注意

このたびは、株アイマックスのバーチャルボーイ専用カートリッジ「インスマウスの館」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。

まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえで、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS 目次

ゲームを始める前に 3

- バーチャルホーイの調整

「インスマウスの館」の物語 7

コントローラー各部の名称と操作方法 9

これが「インスマウスの館」だ…ノ 11

- プレイヤーの目的 ●ゲームのルール ●ゲームの流れ

ゲームの遊び方 15

- ゲームの始め方 ●ゲームオーバーについて ●マルチエンディングについて
- プレイ画面での操作方 ●オートマッピング機能(宝庫マップ)画面の切り
- 連続操作の方法

アドバイス 23

- ワンポイントアドバイス ●アイテムについて ●モンスターについて ●メモ



ゲームを始める前に

ゲームをスタートする前に必ず次のような調整をおこなってください。

- バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面があらわれます。
- STARTボタンを押すと「目の調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



■目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅に
バーチャルボーイ内部の表示装
置を合わせる調整です。



調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅
調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにある
マークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるよ
うに調整してください。



マークのマーク全てが見えない場合もありますが、

3つ見えていればゲームに支障はありません。

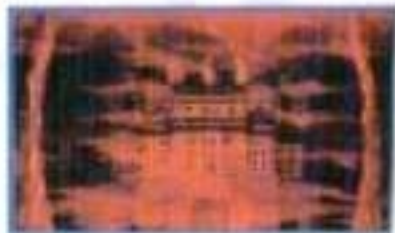
その他の調整については、バーチャルボーイの取扱説明書をお読みください。

Attention

ゲームを始める前に

■オートマティックポーズ機能について

- ハーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。
- 調整画面で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L+ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFを選び、STARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



「インスマウスの罫」は電源を入れた後、約20分おきにオートマテックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中止)状態となります。適度な休憩を取り、目や体を休めてください。STARTボタンを押すと、ゲームを再開できます。

AUTO PAUSE

1人1人ご自分の、しびしびのペースで
おやすみください。

ゲームに集中するとき、スタート
ボタンを押してください。

Story

「インスマウスの館」の物語

1871年、この地マサチューセッツ州の北にある米所村。
その村はずれに建物の高さがとびつた。「死者の館」という名が振った。
その名の奥深く、ある「館」に一人の男が入るところから
この物語は始まる――

「やっと一見つけたー。」
彼は急ぐ、こつと息を吐いて一軒の扉を叩いていた。
家の扉はしどろもどろ開いた。ある日、持ち込まれた箱が改竄。
それはある「館」へ行き、一軒の扉を持ち帰る事だった。
今、まだその仕事は終わろうとしている。
しかし、彼は思ってしまったのだ。
高知本館を盗出すとは、いったいどのくらい危険なところか。
皮巻紙についている紙を手に取り、ギリシア語で書かれた文字を読む。
「その館に近づいてー。」
そこに書かれた記号によってもたらされるもの。美・富・名望…。
それ以上に、人々は「死者の館」を手に入れようとする。
まるで、花火袋に動かない群衆のようさ。



コントローラー各部の名称と操作

トリガーボタン

(背面にあります。)

● 射撃の連射。

(強さ 1 の状態でないと、長押しできません。)

● 「F.A.C.E.」や「O.P.D.」入力画面で入力したアルファベットを削除できます。

十字ボタン

- ↑ 前進。
- ↓ 後退。
- ← 右を向く。
- → 左を向く。

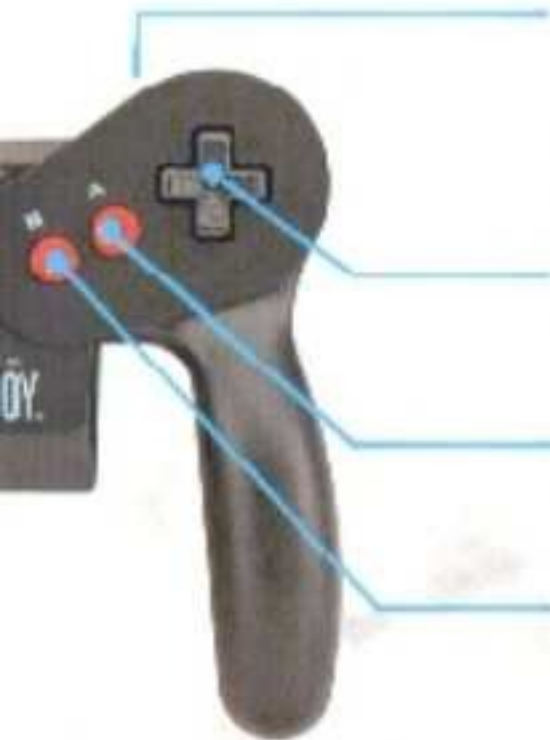
SELECTボタン

● 画面全体マップの表示替え。

STARTボタン

- ゲームの開始。
- オートマティックボースの解除。

電源スイッチ



Rトリガーボタン

(背面にあります。)

- 銃の発射。
- 「PASS WORD」入力画面でアルファベットを入力します。

R+ボタン

- 銃の標準歩動。

Aボタン

- 初級操作で使います。

Bボタン

- 特殊操作で使います。

※ 特殊操作に関しては、22Pを参照してください。

■プレイヤーの目的

「インスマウスの館」に閉じ込められたあなたの目的は、「館」から無事脱出する事です。

そのためには「タゴンの鍵」と呼ばれるアイテムを手に入れなければいけません。

この「館」の中で、あなたはどんな「怪物」と出会うのでしょうか？

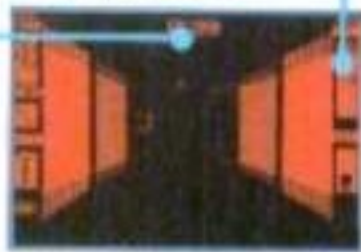


■ゲームのルール

このゲームは次のような場合「ゲームオーバー」となります。

「制限時間」を越えたとき。
「ライフ」の数が0になったとき。

「ライフ」
♥が5つで一杯の状態。
部屋は異物…?



「制限時間」

「フロア」攻略を考える時間は
まだあるかな?

「ライフ」
♥はあと一つ。
怪物の攻撃に気を付けろ!



「制限時間」

0:00まであとちょっとだ～
早く、早く…!!

How to Play

これが「インスマウスの^{NOG}館」だ…!

■ゲームの流れ

電源を入れると、1の画面になります。

STARTボタンを押していくと、タイトル画面が表示されます。

1





次の
「フロア」へ



登録した「フロア」の「PASS WORD」
※攻略時間によって「PASS WORD」が異なります。

登録する「フロア」を選択しています。

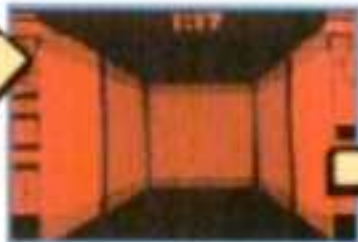
登録した「フロア」

How to Play

ゲームの遊び方

■ゲームの始め方

- 新しくゲームを始める場合は、「NEW GAME」を選択してください。



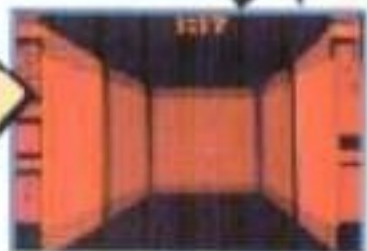
目的の「フロア」へ



- ※「PASS WORD」はSTARTボタンを押してしまうと、再度確認はできません。メモ等に書き残しておきましょう。

- 続きからゲームを始める場合には「PASS WORD」を選択後、文字を入力してください。

次の「フロア」へ



L+ボタンで選択

Rトリガーボタンで決定
(Lトリガーボタンでひとつ前に戻る)

L+ANKIボタンでゲーム開始
(SELECTボタンでタイトル画面へ戻る)

How to Play

ゲームの遊び方

■ゲームについて

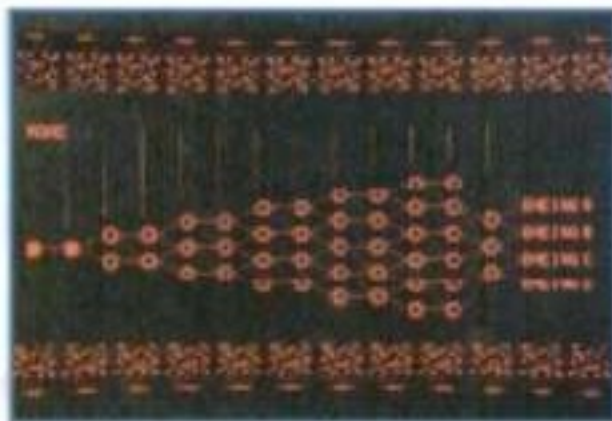
- ゲームオーバーになると現在攻撃中のフロアの「PASS WORD」が表示され、タイトル画面へと戻ります。



*表示される「PASS WORD」は、ゲームオーバーになった「フロア」のもので、そこで別の「PASS WORD」を入力してしまうと、前回ゲームオーバーになった「フロア」の「PASS WORD」は表示されません。

■マルチエンディングについて

- 「インスマウスの館」で、プレイヤーの攻略した時間によってゲームの結末が変わります。さて、あなたはどんな結末を体験するのでしょうか…?



How to Play

ゲームの遊び方

■プレイ画面での操作方法

フコア船出の制限時間 各フコアによって制限時間が違います。

仙童弾丸
弾は合計でも算入されます。

所持弾量
全部で9つの弾倉を
もっています。

ダゴンノ鍵
この鍵で出口の扉が
開きます。



プレイヤーライフ
ライフは全部で3つです。

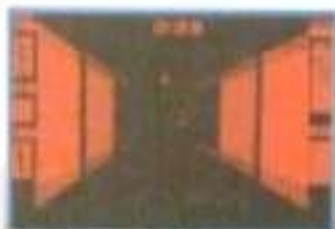
アープヨ

デ フ画

左に道がある時、左向きします。

右に道がある時、右向きします。

プレイヤーの方向転換



※方向転換はいつでも変わります。

プレイヤーが洗濯する機会「機」のついたままでは遊べないような状態になります。

銃の使い方

図解(二) 画面右下の「インスマウス」に合わせ



右トリガーボタンで発射

インスマウスに
合わせるぞ！
（注）

How to Play

ゲームの遊び方

■オートマッピング機能(全体マップ)画面

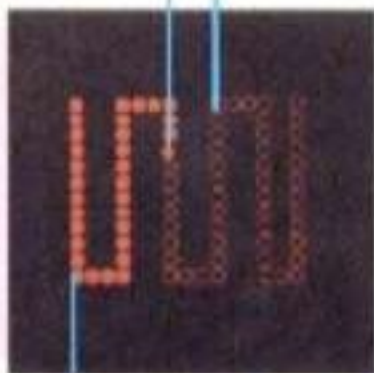
●プレイヤーの位置と方向

●プレイヤーが通っていない道路

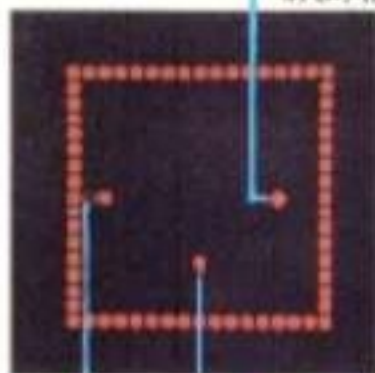
●アイテムがある位置

(どんなアイテムがあるかは知りません)

オーブ(白)を入手すると
左画面のように全ての道が
表示されます。



●プレイヤーが通った道路



●ドア

●壁の位置

オーブ(黒)を入手すると
右画面のように全てのアイ
テムが表示されます。

※出口のドアに関しては、オーブの「白」と「黒」を入手しないと迷道には表示されません。

■特殊操作方法について

- 全体マップ画面でA、Bボタンを同時に押すと、「目の幅・ヒント調整」画面になります。
また、STARTボタンでもとに戻ります。

- L、Rトリガー+SELECTボタン+STARTボタン+Aボタン+Bボタンを同時に押すとリセットボタンの代わりになります。

※パスワード選択・入力に関しては、HPを参照してください。

■ワンポイントアドバイス

「インスマウスの館」には怪物「インスマウス」だけでなく、いろいろな仕掛けがあります。そのうちの幾つかをご紹介します。

■壁が崩れ落ちたとき

「館」を探索中には、壁が崩れ落ちてくる事もあります。一瞬の足どめ、そこに「インスマウス」がーなんて事も。

突然「インスマウス」の攻撃が…!

「インスマウス」のウラをがけ…!



怪物「インスマウス」は不死の生き物です。攻撃をしてばかりでは弱がつかず、いつか倒されてしまいます。ですから、「インスマウス」の足音や建ち上げなどに注意しておびきよせて倒せるのもひとつの方法です。自分なりに攻略方法をいろいろ考えてみましょう。

自分なりの「攻撃方法」をみつけよう

「インスマウス」には幾つかの種類があります。種類によって、個々の強さがことなります。「インスマウス」の特性を覚えて、攻撃の仕方を考えましょう。

例1) すぐに近せる怪物なら、
少し遠くからでも……



例2) 強い怪物は少し遠くから
狙い撃ち!!

■アイテムについて

 アイテム
 解説


●ダゴンの鍵

各フロアに1つずつあり、出口のドアを開くために必要なアイテムです。



●オーブ (白)

各フロアに1つずつあり、入手して全体マップに切り替えるとこのフロアマップが全て見渡せるようになります。



●オーブ (黒)

各フロアに1つずつあり、入手して全体マップに切り替えると、アイテムと鍵の位置が表示されるようになります。



● ライフアイテム

プレイヤーの「ライフ」を1つ回復します。
プレイ画面に表示されている「ライフ」が0になると、
ゲームオーバーになります。



● 弾倉アイテム

弾倉のストックが1つ増えます。
弾倉は、1つにつき、6発の弾が撃てるようになります
が、弾が0にならないとストックは使えません。
注意しましょう。

■モンスターについて

「館」の中にはクトゥルー神話に登場する怪物「インスマウス」が、あなたを待ち構えています。その怪物たちを少し紹介しましょう。





MEMO

メモ

●パスワードの記録に使用して下さい。



INSMOUSE

©1995 INSMOUSE. All rights reserved. INSMOUSE is a registered trademark of INSMOUSE. All rights reserved. INSMOUSE is a registered trademark of INSMOUSE. All rights reserved.

インスマウス・パーティー・ゲームは任天堂の商標です。

©1995 INSMOUSE/BE TOP

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区荏原田7-20-11 ツキムラビル荏原田 お問い合わせ電話番号03(3737)0227